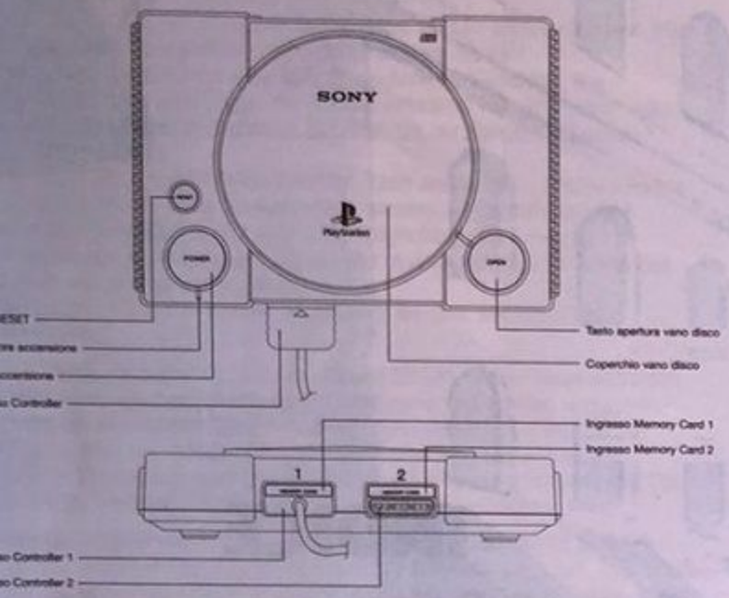
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited
2 Kensington Square, London W8 5RB
Web: www.vie.co.uk

CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., LTD. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

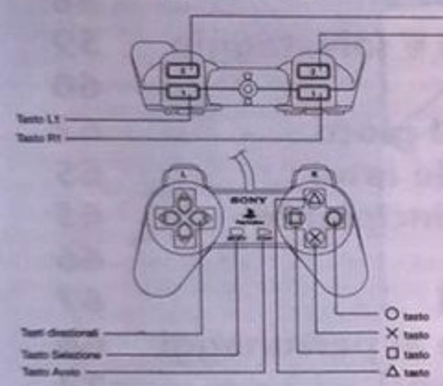
SLES-01485

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Console



Controller



Peripherals

Italian	English
Adattatore RFU	RFU adapter
Memory Card	Memory card
Mouse	Mouse
Cavo Link	Link cable
Cavo Euro-AV	Euro-AV cable
Multi tap	Multi tap
Joystick analogico	Analog joystick
Cavo Super VHS	S video cable

COMANDI DI GIOCO

I tasti direzionali servono per muovere Mega Man avanti, indietro, a destra e a sinistra, oppure anche per farlo scivolare e scegliere i comandi dai menu.

Tasto Selezione

Nel corso di una missione, **il tasto Selezione** fa apparire una mappa delle caverne.

Questo tasto, usato assieme **al tasto Avvio** come viene spiegato più avanti, può anche far ripartire il gioco.

Tasto Avvio

Nella schermata dei titoli, **il tasto Avvio** serve per far iniziare il gioco. Se lo premerai nel corso di una partita vedrai apparire il sistema di menu che ti permetterà di scegliere armi, accessori e altri oggetti.

Per far ripartire il gioco, tieni schiacciato il **tasto Selezione** e premi il tasto Avvio.

I tasti L1, R1 hanno l'effetto di far muovere Mega Man verso sinistra e destra, sia quando è in piedi sia assieme ai tasti direzionali mentre corre.

Il **tasto R2** attiva la funzione di aggancio (vedi a pagina 65) per qualunque arma selezionata del braccio destro. Questa funzione è disponibile quando l'arma sta sparando, mentre quando non fa fuoco puoi premere **R2 e i tasti direzionali** Su oppure Giù per guardare verso l'alto o il basso (non si sa mai che cosa può essere in agguato a terra oppure sul soffitto).

Tasto L2 - Questo comando non viene usato.

Tasto ○ - Serve per esaminare gli oggetti.

Tasto □ - Controlla l'arma del braccio sinistro.

Tasto X - Fa saltare Mega Man nell'ambito del gioco e serve per confermare le scelte quando stai usando i menu.

Tasto △- Controlla l'arma del braccio destro durante il gioco e serve come tasto di annullo quando stai usando i menu.

TECNICHE SPECIALI

AZIONI POSSIBILI:

Camminare

Tieni premuto il **tasto** ○, poi premi un qualunque tasto direzionale per far camminare lentamente Mega Man. Questo sistema è eccellente per raggiungere di sorpresa le persone.

Restare appesi

Quando Mega Man salta per raggiungere una locazione speciale, può restare appeso all'orlo usando le mani. Se vuoi che si tiri su, premi **il tasto direzionale** Su.

Giravolta

Se vuoi far girare in fretta Mega Man su se stesso mentre cammina in una qualunque direzione, premi **il tasto della direzione** opposta e premi due volte il **tasto** ○. Questo è un buon sistema quando stai fuggendo da qualche nemico.

Aggancio del bersaglio

Quando hai attivato la funzione di aggancio (vedi a pagina 11) puoi premere il **tasto R2** per agganciare il nemico più vicino: la mira resterà fissata fino a quando il nemico sarà visibile. È una funzione molto utile quando stai cercando di colpire nemici che si spostano velocemente o che si trovano sopra il livello del suolo.

Premi il **tasto X** e un **tasto direzionale** per iniziare una rapida rotazione laterale ed evitare così un attacco. Durante questa manovra, Mega Man è invulnerabile agli attacchi, ma lo resterà soltanto fino a che essa durerà, quindi stai attento.

Pattino

Quando avrai acquisito un pattino, potrai sfruttarlo a tuo vantaggio. Per iniziare ad accumulare l'energia necessaria premi il **tasto** □. Quando avrai raggiunto un livello sufficiente, Mega Man inizierà a muoversi. Usa **i tasti direzionali**, più **R1 e L1**, per controllare lo spostamento. Per fermarti lascia andare il **tasto** □. È un sistema utile per spostarsi in fretta tra varie zone.

LA STORIA

Un mondo coperto da acque sconfinate...

La gente è costretta a concentrarsi su piccoli fazzoletti di terra ancora emersa, sfruttando antiche tecnologie come i rifrattori quantici, che sono potenti generatori di energia. Queste macchine, però, si trovano solo in rovine sotterranee e sottomarine, tanto che si è formato un corpo di esploratori chiamati "Scavatori" il cui unico scopo è avventurarsi alla loro ricerca. Questi uomini coraggiosi sono l'unico modo per procurarsi i rifrattori e l'energia che è diventata un elemento fondamentale delle civiltà emergenti.

In origine gli Scavatori si dedicavano solamente a cercare i rifrattori quantici per consentire alla civiltà di tirare avanti, ma nel corso degli anni fra di loro si è sparsa la voce di un tesoro incredibile: la Vena Madre, cioè qualcosa che avrebbe permesso di avere tanta energia da bastare per sempre. Naturalmente, prima sarebbe stato necessario trovarla.

Così, gli Scavatori hanno iniziato a passare da un'isola all'altra sulle loro macchine volanti per cercare la favolosa Vena Madre, sperando continuamente di avvistarla a poca distanza.

Ma chi può dire quale sia la loro reale motivazione?

Un giorno, un noto Scavatore di nome Barell Casket trova un bambino in un sito archeologico. Decide di allevarlo assieme a sua nipote Roll e lo chiama Mega Man Voulnut. Quattordici anni dopo la scomparsa dei genitori di Roll, avvenuta mentre stavano esplorando un sito, anche Mega Man e Roll hanno deciso di seguire il loro esempio. Così, si sono dedicati a scoprire tanto la ragione della misteriosa scomparsa quanto la favolosa Vena Madre.

PARTENZA DEL GIOCO

Non appena inizia il demo, premi il **tasto Avvio** per raggiungere la schermata dei titoli, che ti permetterà di iniziare una nuova partita, di caricarne una salvata in precedenza oppure di modificare le opzioni. Usa i **tasti direzionali** per effettuare le seguenti operazioni:

Per iniziare una nuova partita, premi **X** oppure il **tasto Avvio** quando la scritta New Game (nuova partita) è evidenziata.

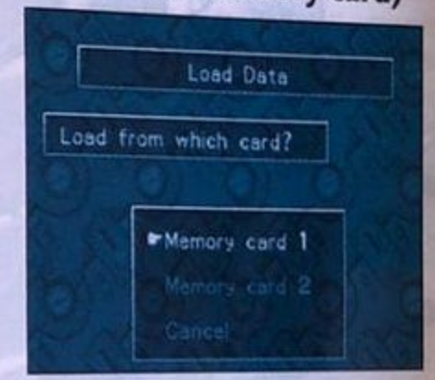
Per caricare una partita salvata, usa i **tasti direzionali** in modo da evidenziare la scritta CONTINUE (continua) e premi il **tasto Avvio** oppure il **tasto X**. Nel caso che tu voglia effettivamente portare avanti una partita salvata, scegli Yes (sì) per proseguire e caricare quest'ultima. La spiegazione del caricamento e del salvataggio si trova più avanti.

Per vedere le opzioni, usa i **tasti direzionali** in modo da evidenziare la parola Options (opzioni), poi premi il **tasto Avvio** oppure **X**. Vedrai apparire il menu delle opzioni, grazie al quale potrai modificare le impostazioni del gioco, del sonoro, della funzione di aggancio e della mappa.

Non è consigliabile aggiungere o togliere periferiche o Memory card quando la console è accesa.

CARICAMENTO E SALVATAGGIO

(SERVE UNA memory card)



CARICAMENTO

Nella schermata dei titoli, evidenzia CONTINUE (continua) e premi il **tasto X** o il **tasto Avvio**, dopodiché scegli la partita salva che ti interessa caricare. Conferma premendo il tasto **X** o il **tasto Avvio**, dando inizio al caricamento.

SALVATAGGIO

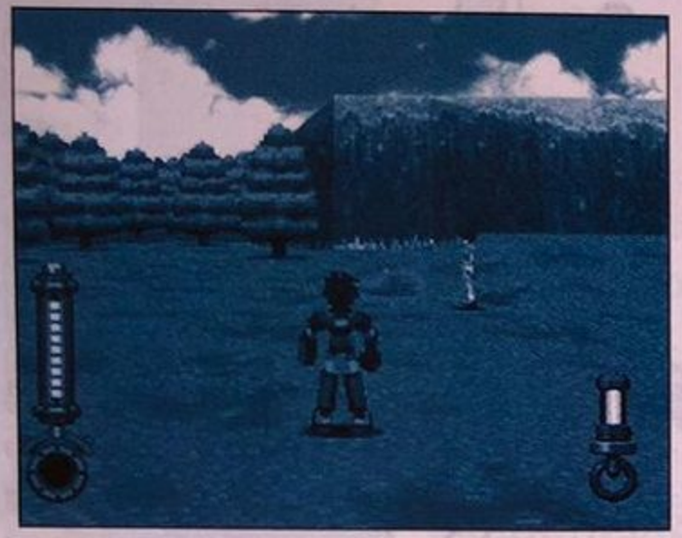
Nel corso del gioco potrai chiedere a Data di richiamare il menu di salvataggio. Quando stai parlando con Data, evidenzia la voce Save Gam (salva partita) e premi il **tasto X**. Potrai salvare fino a cinque partite diverse, oppure scrivere sopra una partita salvata in precedenza scegliendo quest'ultima come posizione di salvataggio per una nuova partita.

Prima di iniziare a giocare, peraltro, controlla che ci siano sufficienti blocchi di memoria liberi.

Nota: mentre stai salvando, non accendere o spegnere tua PlayStation e non premere il tasto Reset, altrimenti rischierai di cancellare le altre partite salvate.

LIVELLI

Il mondo in cui Mega Man, Roll e Barrel si avventurano è diviso in zone normali e di combattimento. Potrai avanzare nel gioco sfruttando le opportunità di entrambe le zone.



ZONE NORMALI

Qui potrai raccogliere informazioni e indizi parlando con la gente che affolla le strade e ascoltando le risposte. In queste zone la trama si sviluppa e non è possibile usare le armi: al massimo potrai tirare calci.

ZONE DI COMBATTIMENTO

Sono locazioni pericolose, per esempio caverne sotterranee, dove avrai modo di incontrare i tuoi nemici e di comnatterli. Qui potrai impiegare armi e oggetti per sopraffare questi nemici e ottenere qualche vantaggio.

COME GIOCARE

L'ALLENAMENTO PORTA ALLA PERFEZIONE

All'avvio del gioco dopo l'introduzione di apertura, apparirà automaticamente una breve lezione dedicata alle prime zone che incontrerai. Segui le istruzioni a video per imparare a usare le funzioni di base.

SCUDO VITALE

Mega Man è protetto da uno scudo vitale che limita la quantità di danni subiti a causa dei nemici. I danni hanno l'effetto di rallentare temporaneamente Mega Man, che però dopo un certo periodo di tempo sarà di nuovo in piedi. Se vieni distrutto e non ti rimangono più gettoni, chiama Data per rimetterti a posto.

MEGA BUSTER

Premi il tasto □ per aprire il fuoco. Aggiornandolo, potrai diventare più forte.

ARMI SPECIALI

Le armi che potrai usare sono potenti, ma hanno vari limiti al numero di munizioni disponibili, che appare nell'indicatore delle armi speciali (pagina 67).

Se trovi qualcosa che sembra un'arma, falla vedere a Roll: lei è capace di attivare le armi e modificarle per renderle utilizzabili.

SISTEMA DI SUPPORTO

Mentre il gioco procede, parla con Roll e portale gli oggetti che hai trovato o comperato. La sua esperienza e il suo talento con la meccanica potranno aiutarti a scoprire come usare gli oggetti per sviluppare armi speciali.

SVILUPPO DEGLI OGGETTI

Usando gli oggetti trovati da Mega Man, Roll può crearne di nuovi. Parla con lei per ascoltare le sue idee su come si potrebbero fondere assieme oggetti diversi.

MODIFICA DELL'ARMA SPECIALE

Nel gioco potrai ricevere armi speciali da montare alla mano destra, per poi caricarle. Dando a Roll i soldi necessari ad acquistare i componenti, lei potrà rendere più efficaci le tue armi speciali. Per migliorare queste ultim potrai riequipaggiarle, aumentare la loro potenza oppure estendere la loro portata.

DATA

È il misterioso compagno di Mega Man che appare in diversi punti del gioco, solitamente assieme a Roll. Parla con lui per riportare al massimo il tuo scudo vitale e salvare la tua posizione. È certamente una buona idea parlargli ogni volta che lo incontri.

FINE DEL GIOCO

Quando lo scudo vitale di Mega Man ha perso tutta la sua energia, il gioco finisce. Potrai sempre riprendere a giocare partendo dall'ultima posizione salvata.

SCHERMATE DI GIOCO

Indicatore dello scudo vitale – Mostra quanta energia resta nello scudo vitale di Mega Man.

Spia di allarme – Si illumina quando nel video ci sono nemici da attaccare.

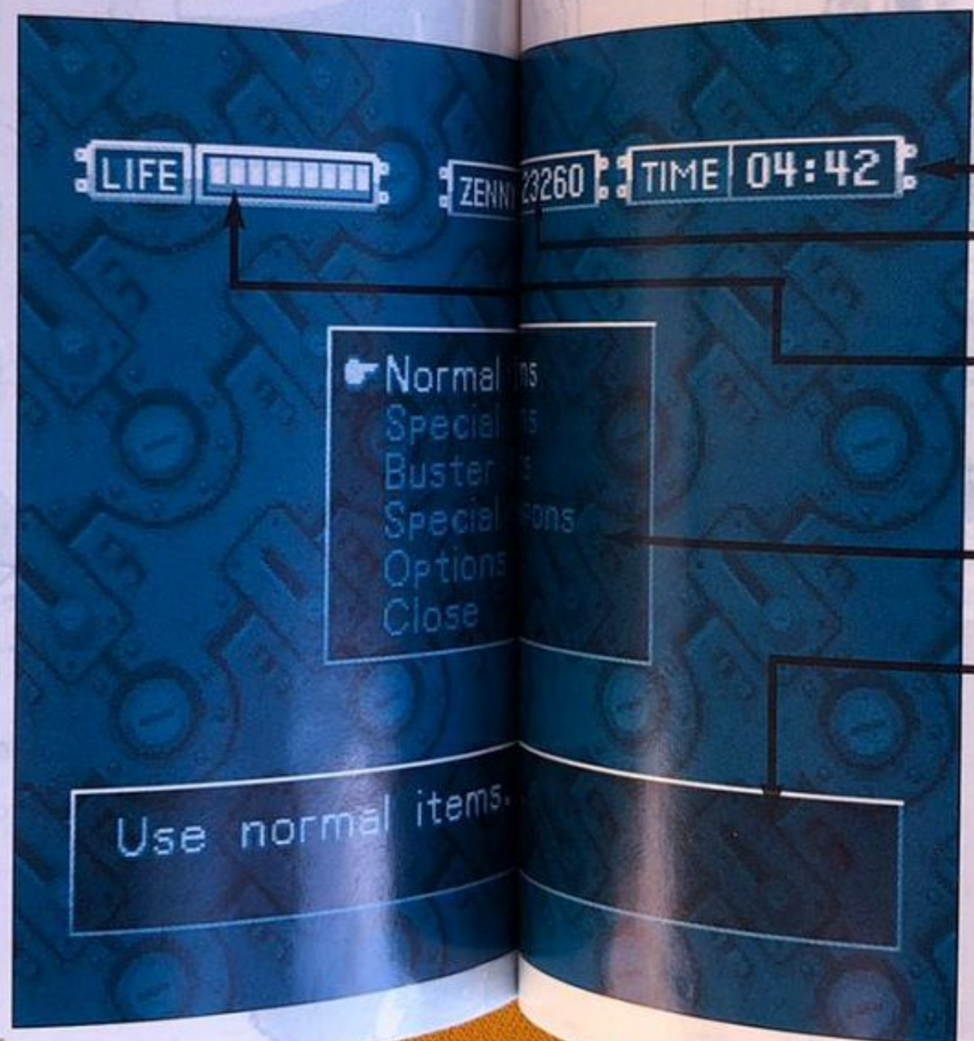
Indicatore dell'arma speciale – Mostra quanta energia resta nel braccio destro (solo in una zona di combattimento).

Mappa della caverna – Mostra una mappa automatica della zona circostante, che però funziona solo per le caverne sotterranee. È possibile attivarla e disattivarla usando il menu delle opzioni.

Indicatore di forza del mostro – Durante un combattimento, questa barra si accorcerà man mano che toglierai energia al tuo nemico.

FUNZIONE DI MAPPATURA AUTOMATICA

Quando ti trovi nelle caverne sotterranee, potrai disporre di una mappa generata automaticamente. Premendo il **tasto Selezione** potrai visualizzare la mappa di tutta la zona che hai visitato; premi ancora lo stesso tasto per far sparire la mappa e tornare al gioco.



Tempo trascorso.

Soldi rimasti.

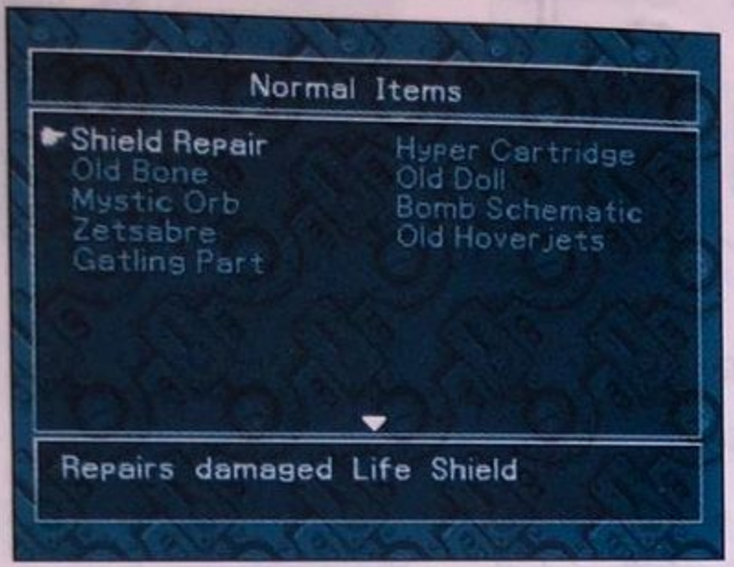
Energia rimasta nello scudo vitale.

Finestra comandi - Usa i tasti direzionali per controllare il movimento e il tasto X per scegliere.

Finestra delle spiegazioni.

Quando ti trovi in questo menu, potrai richiamare le opzioni di riavvio premendo il tasto Selezione.

OGGETTI NORMALI



Sposta il cursore sui vari oggetti per richiamarne una breve descrizione. Per usare un oggetto, evidenzia quest'ultimo e premi il **tasto X**.

OGGETTI SPECIALI

Qui troverai gli oggetti speciali collezionati durante il gioco.

COMPONENTI DEL BUSTER

EQUIPAGGIAMENTO

Quando vuoi equipaggiare oppure togliere una di queste parti, selezionala e premi il **tasto X**.

ORDINAMENTO

Per esaminare le parti puoi disporle nell'ordine che preferisci. In caso contrario, verranno organizzate in modo automatico.

SPECIAL WEAPONS (ARMI SPECIALI)

Questa sezione ti consentirà di vedere lo stato delle armi che hai montato al braccio destro. Usa i tasti direzionali per scegliere quella che ti interessa esaminare. Le voci informative sono:

ATTACK (attacco) – La potenza offensiva dell'arma

ENERGY (energia) – L'energia a disposizione. (Nel caso del Mega Buster basta solo per un colpo, quindi stai attento a dove spari).

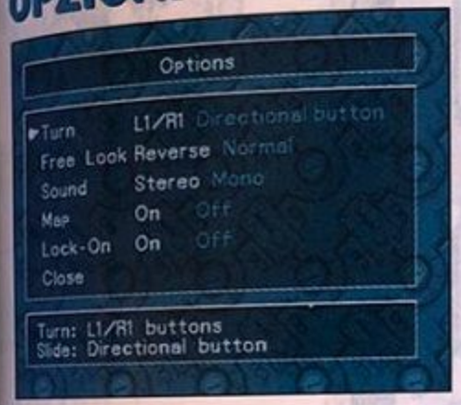
RANGE (portata) – La distanza a cui l'arma può colpire.

RAPID (fuoco rapido) – La velocità di tiro.

SPECIAL (speciale) – Solo nel caso delle armi speciali.

Remove / Equip Special Weapons (togli/monta armi speciali) - Potrai montare o togliere gli oggetti speciali che Roll ti ha dato. Parlando con lei potrai scegliere diverse armi da usare.

SCHERMATA DELLE OPZIONI



OPTIONS (opzioni) – La schermata delle opzioni può essere richiamata dai titoli premendo il **tasto Avvio**. Usa i **tasti direzionali** per modificare le opzioni.

Turn (girare) – Stabilisce quali operazioni sono necessarie per cambiare direzione.

Tasti L1/R1 – Modificano la direzione di movimento di Mega Man. Assieme al tasto X permettono la rotazione e i salti laterali.

Tasti direzionali – Modificano lateralmente la direzione di osservazione quando stai guardando verso l'alto o il basso. Premi **R2** per guardare in alto o in basso.

Free look (sguardo libero) – Scegliendo Reverse (inverso) potrai invertire l'effetto dei tasti direzionali per cambiare l'orientamento dello sguardo. Dunque, premi il tasto Su per guardare in basso e il tasto Giù per guardare in alto.

La modalità Normal (normale) è l'opposto della precedente: premendo il tasto Su si guarda in alto e premendo il tasto Giù si guarda in basso.

Sound (sonoro) – Stereo oppure Mono.

Map (mappa) – Attiva o disattiva la mappa automatica.

Lock-On (aggancio) – Attiva o disattiva la funzione di mira automatica.

GUIDA DEL PRINCIPIANTE

NEGOZI DI ROTTAMI

Nei negozi di rottami o in altre sezioni commerciali potrai trovare diversi oggetti che ti faranno diventare più forte, per esempio i pezzi del Mega Buster, oggetti di supporto e corazze protettive. Se comprerai un'arma in un negozio potrebbero esserci vantaggi per te in un futuro combattimento.

COME ANALIZZARE LE ZONE

Premi il **tasto** ○ per esaminare ciò che vedi. Prova a guardare con attenzione molte zone e oggetti diversi.

OGGETTI SCONOSCIUTI

Fra tutti gli oggetti che troverai, potrebbero essercene alcuni che non sai come usare: prova a darli a Roll per lo sviluppo (pagina 66) e potrebbe venirne fuori qualcosa di totalmente inaspettato.

STRATEGIA DI BASE

Dato che sei protetto da uno scudo vitale, un singolo colpo ti farà poco o niente, ma tanti colpi di fila possono metterti veramente in pericolo. Subirai danni anche quando verrai attaccato prima che il tuo scudo vitale possa recuperare forza. A volte ritirarsi è una buona idea.

STRATEGIE PER LE ARMI

Ogni arma presenta vantaggi e svantaggi propri nelle varie zone di combattimento: ciò che si rivela efficace in un punto del gioco può essere quasi inutile altrove. Se commetti un errore e scegli un'arma sbagliata, non continuare ad attaccare quando è chiaro che sei in svantaggio. Torna da Roll e prova a equipaggiarti con nuove armi.

OGGETTI

Rifrattore – Un'importante risorsa energetica. I più piccoli possono essere usati per ricavare un profitto, comunque non si sa mai quando se ne potrà trovare un altro.

Cubo di energia – Una fonte di energia indicata per ricaricare Mega Man.

Fiasca di energia – Ha la stessa capacità rigeneratrice dei cubi d'energia e può essere bevuta. Dopo l'uso non sparisce e può essere riempita tutte le volte che si vuole in un negozio di rottami.

CASCO

Facendo indossare questo casco a Mega Man durante i combattimenti, il tuo eroe subirà meno danni. Quando avrai ottenuto questo oggetto, potrai accedervi sfruttando lo schermo dei menu.

CORAZZA PROTETTIVA

Se Mega Man riesce a trovare questa corazza e la indossa, potrà ridurre a metà i danni provocati da ogni attacco.

SALTO

Equipaggiando Mega Man con i componenti di salto, potrai consentirgli di saltare più in alto.

PATTINI

Questi componenti a forma di pattino consentono a Mega Man di spostarsi più velocemente (pagina 3). Per scegliere se usarli o non usarli, osserva la schermata degli oggetti chiave.

ARMI SPECIALI

BUSTER POTENZIATO

È un'arma dotata di più potenza del normale Buster, capace anche di sparare più lontano. Può sparare un solo colpo per volta (niente fuoco rapido) ed è utile nei combattimenti a lunga distanza.

BUSTER AUTOMATICO

È un'arma a fuoco rapido, ideale per battaglie ravvicinate con più nemici.

BUSTER A DOCCIA

È una delle più potenti armi a disposizione. È capace di sparare parecchi colpi in più direzioni contemporaneamente.

INTRODUZIONE AI PERSONAGGI

MEGA MAN

14 anni fa è stato scoperto da Barrel e allevato come suo figlio; oggi funge da Scavatore per la famiglia Casket. È l'elemento di punta nelle esplorazioni degli scavi ed è dotato di molte abilità speciali. Non si sa ancora perché venne abbandonato quand'era bambino.

ROLL CASKET

La migliore amica e compagna di Mega Man da 14 anni. Quando era ancora bambina perse i genitori, scomparsi durante l'esplorazione di un sito archeologico. È cresciuta seguendo le loro orme, diventando una Scavatrice nella speranza che un giorno avrebbe scoperto ciò che era loro successo. È un genio della meccanica e adora riparare i meccanismi rotti. Durante le missioni assiste Mega Man da fuori come operatrice degli equipaggiamenti.

BARREL CASKET

Il nonno di Roll. Una volta era un noto e fortunato Scavatore, mentre ora è in pensione. Sfrutta la sua grande conoscenza ed esperienza per assistere Mega Man e Roll nelle loro esplorazioni.

DATA

Una scimmia meccanica che è sempre stata al fianco di Mega Man fin da quando venne trovato. Parla un linguaggio stranissimo che solo Mega Man può capire.

SUPPORTO CLIENTI

razie per aver acquistato Mega Man Legends™. Se ai qualche problema con questo gioco, sfrutta pure il upporto clienti che offriamo. Ricorda però che i ostri operatori parlano solo inglese e non possono rnire suggerimenti sul gioco a chi si rivolge al umero del supporto tecnico.

upporto tecnico:	0044 171 368 2266
ax:	0044 171 468 2003
osta elettronica:	Customer_Support@vie.co.uk
ternet:	http://www.vie.co.uk/vie
dirizzo:	Customer Services Department Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 2 Kensington Square London W8 5RB

ome è stato detto poco prima, il numero del upporto tecnico è riservato all'assistenza. Però, se hai ualche difficoltà che riguarda il gioco vero e proprio, uoi inviare una grossa busta con il tuo nome e capito di casa a questo indirizzo:

Mega Man Legends Hints
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
2 Kensington Square
London W8 5RB

ell'improbabile caso che il programma sia difettoso, preghiamo di restituire tutto il pacchetto del gioco on lo scontrino di acquisto) dove l'hai comperato.

e ci telefoni, per piacere cerca di darci tutte le formazioni possibili.

e ci contatti per posta, accertati di indicare titolo e ersione del gioco, una descrizione precisa del roblema che hai e specifica per esteso i componenti ella console che stai usando.

e ci mandi un fax, lascia acceso il tuo apparecchio, in odo che sia pronto per ricevere una risposta. Se isponi di un sistema telefono-fax, accertati che la onnessione fax sia abilitata. Ricordati di indicare il tuo ome, un numero di fax per la risposta e un numero i telefono per un eventuale contatto vocale se ovessimo avere problemi a rispondere via fax.

CAPCOM IN LINEA

Internet http://www.capcom.com
Compuserve 76702.2710@compuserve.com

Visita il nostro sito Web per scoprire tutto sugli ultimi prodotti CAPCOM! Oppure, puoi scriverci per posta elettronica per scoprire quali sono le ultime novità CAPCOM!

CAPCOM®

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94086

QSOUND

La tecnologia QSound è protetta dai brevetti americani numero 5.105.462 e 5.208.850, più numerosi brevetti esteri. QSound, Virtual Audio e il marchio QSound appartengono a Qsound Labs, Inc.

RICONOSCIMENTI

Traduzione: Marion Clifford, Katie Bridges/Benneman Translation Centre; Servizi creativi: Priscilla McGee, Michi Morita, Jennifer Deauville, Marion Clifford; Marketing: Todd Thorson, Sean Mylett e Robert Johnson; Impostazione del manuale: John Verducci/Studio eM; Grafica del pacchetto: Mark Galarneau; Design del pacchetto: Michi Morita; PR: Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood; Ringraziamenti speciali a: Tom Shiraiwa, Miki Takano, Robert Lindsey, Elisa Mathez, Jill Uebel, Robert Johnson, Tina Kowalewski, Lance Luu e Nate McIlvain Williams.

ÍNDICE

Controles del Juego	74
Historia	76
Guardar y Cargar	77
Etapas	78
Pantallas de la Partida	80
Desarrollo de Armas	81
Guía para Principiantes	84
Objetos	84
Armas	85
Personajes	86
Soporte al Cliente	90

I FRATELLI BONNE

Sono un gruppo di pirati dell'aria che prelevano i tesori trovati dagli Scavatori più fortunati. Il loro gruppo è composto da:

FRATELLONE TEASEL BONNE

Il famoso capo dei Fratelli Bonne. Ama rubare i tesori altrui in modi spettacolari, sfruttando la sua brillante intelligenza per sviluppare e mettere in pratica varie strategie di combattimento. È anche un abile oratore che non viene mai sconfitto in nessuna discussione. Ironicamente, ha una segreta affinità con gli animali, i giocattoli e i modellini.

TRON BONNE

La figlia più grande (14 anni) di Teasel Bonne. È un vero talento in campo meccanico, capace di riparare e sistemare tutte le macchine da combattimento dei Bonne. È lei che tiene in ordine le aeronavi dei Fratelli Bonne.

BOMB BONNE

Il più giovane dei Fratelli Bonne. La sua taglia insolitamente grande nasconde il fatto che in effetti è un bambinone.

SERVBOTS

Questi piccoli robot sono controllati e fatti funzionare da Tron per combattere. Ce ne sono 40 e ciascuno di essi ha numerose caratteristiche.